NR. 52

4 393003 803508 50052

DM 3,50 BASTEI COMIC

Österreich S 27 / Schweiz Fr 3.50

Frankreich F 15.00 / Italien L 4500
Niederlande f 4.60 / Spanien P 400

Die Schlümpfe

Von Millionen Kindern in aller Welt gelesen

Der Zauberschlumpf verrät seinen neuesten Trick

Alles über den fleißigen Biber

SAMMEL-KARTEN für Dein Schlumpf-Lexikon

DORT LANG

ODER DORT LANG

Rotschlumpfchen und der böse Wolf

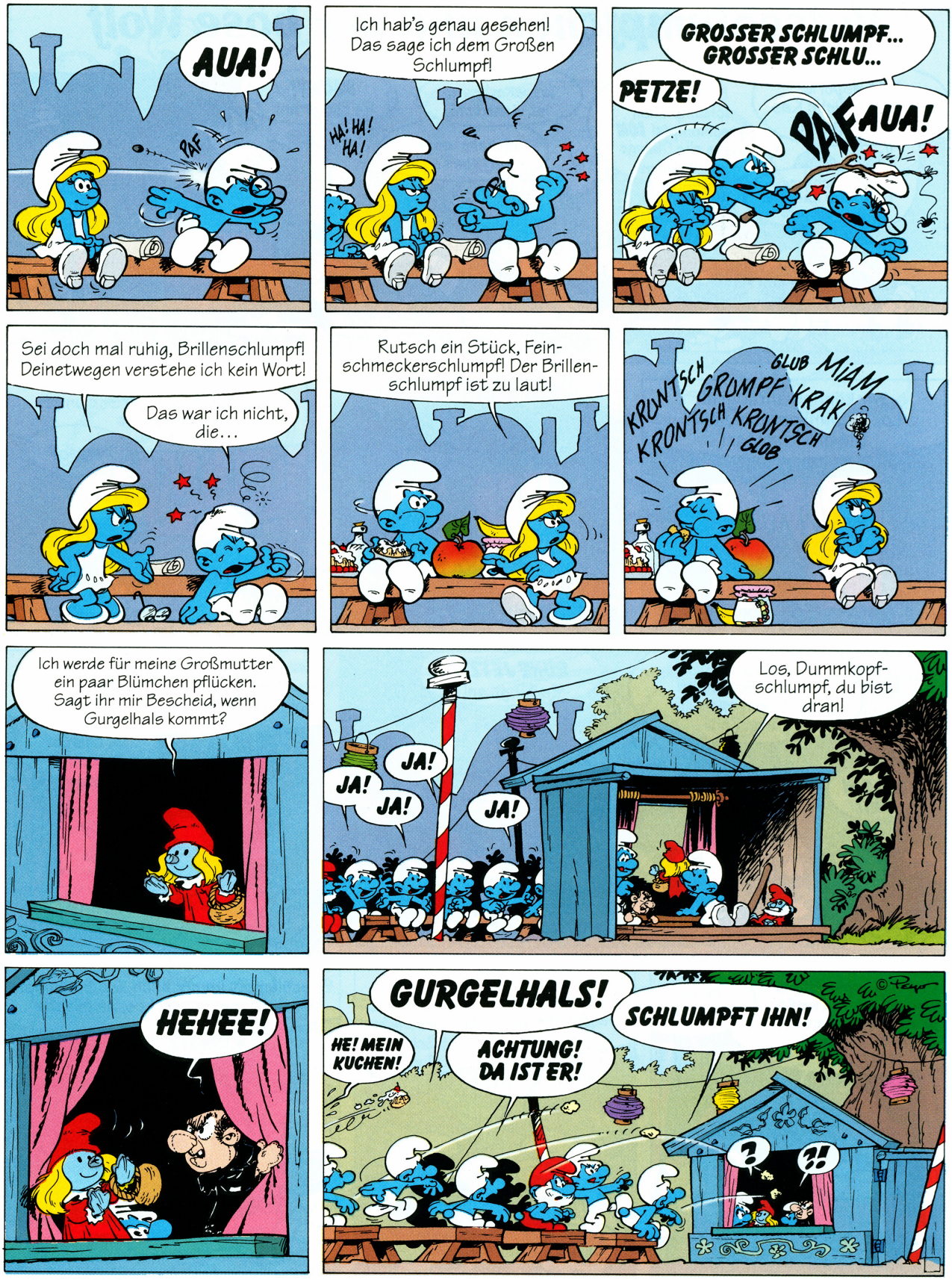
Wie das Märchen ganz anders ausging...

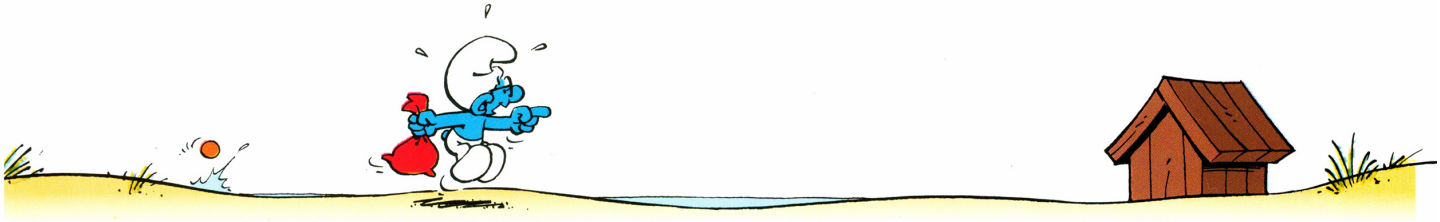
© Peyo

Lösung:

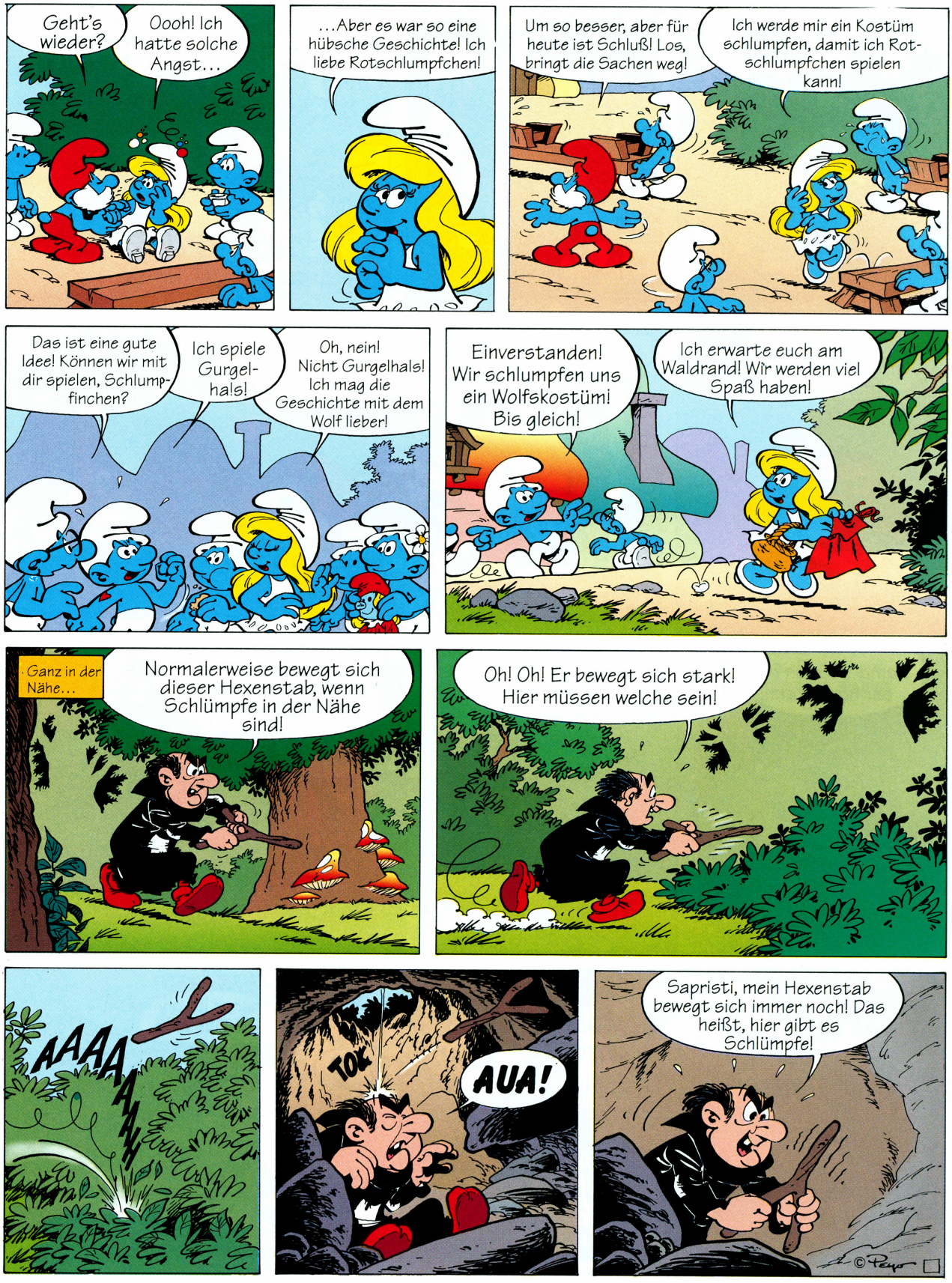
Schlumpfinchen telefoniert mit dem Schüchternen Schlumpf, der Muskelschlumpf mit dem Naturschlumpf, also ruft der Überraschungsschlumpf gerade beim Brillenschlumpf an.

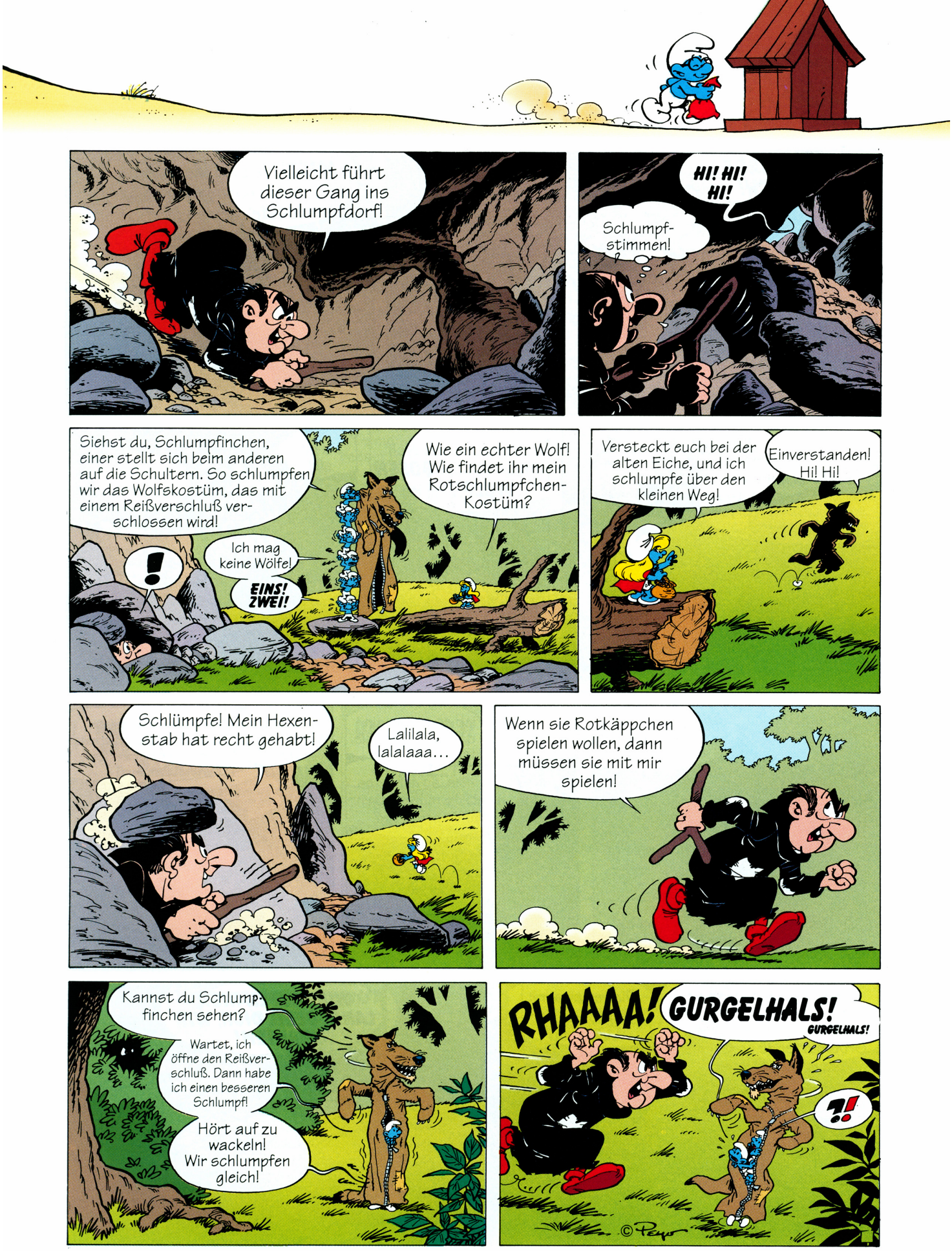
Rotschlumpfchen und der böse Wolf

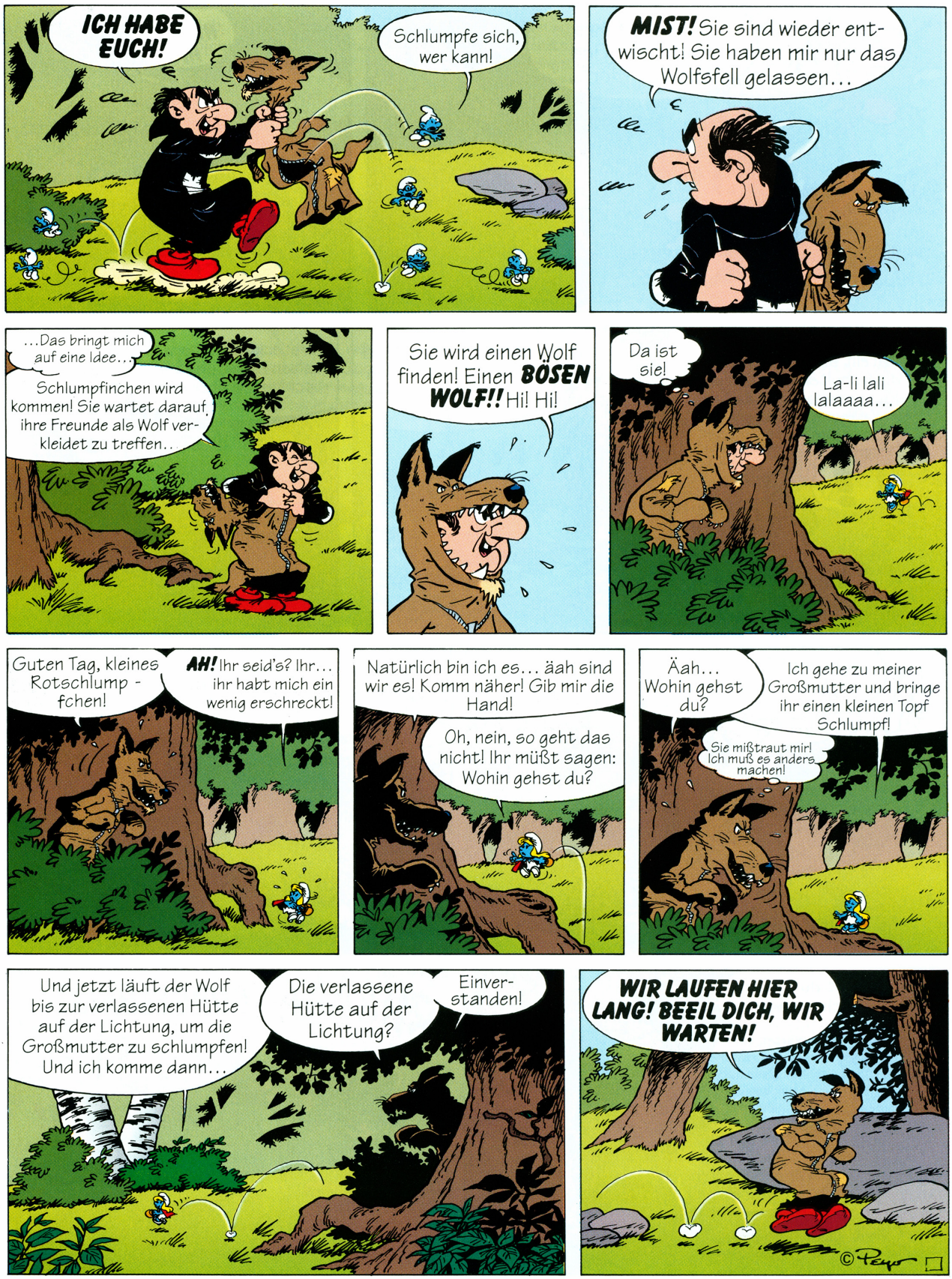

AUA!
PAF
Ich hab's genau gesehen! Das sage ich dem Großen Schlumpf!
HA! HA! HA!
GROSSER SCHLUMPF... GROSSER SCHLU...
PETZE!
PAF
AUA!
Sei doch mal ruhig, Brillenschlumpf! Deinetwegen verstehe ich kein Wort!
Das war ich nicht, die...
Rutsch ein Stück, Feinschmeckerschlumpf! Der Brillenschlumpf ist zu laut!
KRONTSCH
GROMPF
GLUB
MIAM
KRAK
KRONTSCH
KRONTSCH
GLOB
Ich werde für meine Großmutter ein paar Blümchen pflücken. Sagt ihr mir Bescheid, wenn Gurgelhals kommt?
JA!
JA!
JA!
JA!
Los, Dummkopfschlumpf, du bist dran!
HEHEE!
GURGELHALS!
SCHLUMPFT IHN!
HE! MEIN KUCHEN!
ACHTUNG! DA IST ER!
?
?!

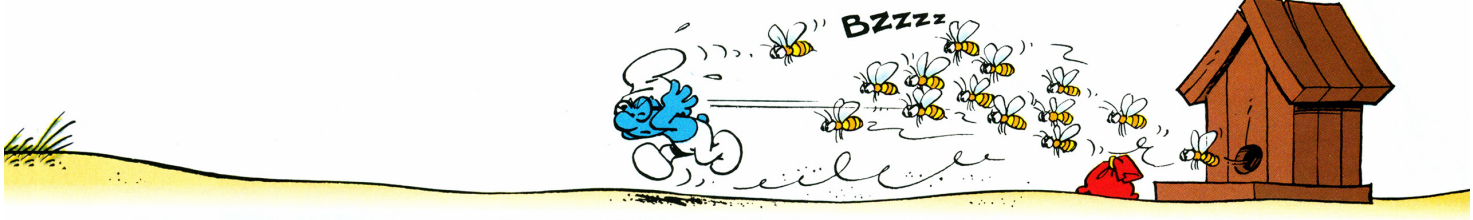


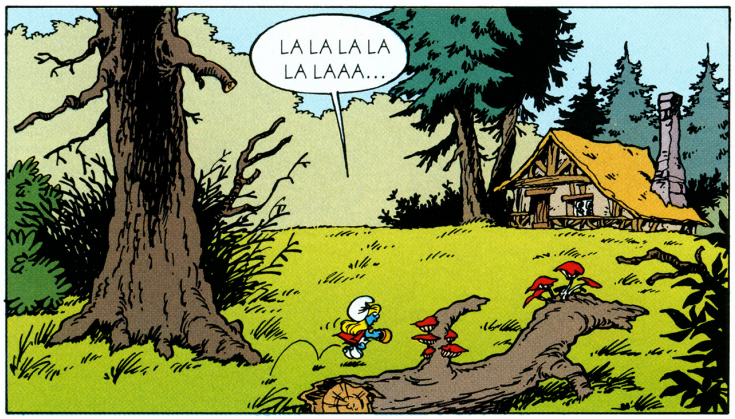
EH, SO GEHT'S NICHT!
FLOTSCH
Beruhigt euch! Los, setzt euch!
BUH!
BUH!
WEG, GURGELHALS!
Schon gut! Ihr könnt weitermachen!
Etwas später...
Ooooh! Oma! Warum hast du so große Schlumpfe?
Damit ich dich besser hören kann!
Oooh! Oma! Warum hast du so große Hände?
DAMIT ICH DICH BESSER FANGEN KANN! RAAAH!
IIIIIH! GURGELHALS!
BUUH! BUUH! DAS EKEL!
AAAH...!
?
BUUH!
PLAF
AUTSCH!
PAF
AUA!
PAF
PAF
PLAF
AUFHÖREN!
Schlumpfinchen ist ohnmächtig geschlumpft!
?
©Peyo


Geht's wieder?
Oooh! Ich hatte solche Angst...
...Aber es war so eine hübsche Geschichte! Ich liebe Rotschlumpfchen!
Um so besser, aber für heute ist Schluß! Los, bringt die Sachen weg!
Ich werde mir ein Kostüm schlumpfen, damit ich Rotschlumpfchen spielen kann!
Das ist eine gute Idee! Können wir mit dir spielen, Schlumpfinchen?
Ich spiele Gurgelhals!
Oh, nein! Nicht Gurgelhals! Ich mag die Geschichte mit dem Wolf lieber!
Einverstanden! Wir schlumpfen uns ein Wolfskostüm! Bis gleich!
Ich erwarte euch am Waldrand! Wir werden viel Spaß haben!
Ganz in der Nähe...
Normalerweise bewegt sich dieser Hexenstab, wenn Schlümpfe in der Nähe sind!
Oh! Oh! Er bewegt sich stark! Hier müssen welche sein!
AAAAAAHH!
TOK
AUA!
Sapristi, mein Hexenstab bewegt sich immer noch! Das heißt, hier gibt es Schlümpfe!
© Peyo


Vielleicht führt dieser Gang ins Schlumpfdorf!
HI! HI! HI!
Schlumpf-stimmen!
Siehst du, Schlumpfinchen, einer stellt sich beim anderen auf die Schultern. So schlumpfen wir das Wolfskostüm, das mit einem Reißverschluß verschlossen wird!
!
Ich mag keine Wölfe!
EINS! ZWEI!
Wie ein echter Wolf! Wie findet ihr mein Rotschlumpfchen-Kostüm?
Versteckt euch bei der alten Eiche, und ich schlumpfe über den kleinen Weg!
Einverstanden! Hi! Hi!
Schlümpfe! Mein Hexenstab hat recht gehabt!
Lalilala, lalalaaa...
Wenn sie Rotkäppchen spielen wollen, dann müssen sie mit mir spielen!
Kannst du Schlumpfinchen sehen?
Wartet, ich öffne den Reißverschluß. Dann habe ich einen besseren Schlumpf!
Hört auf zu wackeln! Wir schlumpfen gleich!
RHAAAA!
GURGELHALS!
GURGELHALS!
?!
© Peyo


ICH HABE EUCH!
Schlumpfe sich, wer kann!
MIST! Sie sind wieder entwischt! Sie haben mir nur das Wolfsfell gelassen...
...Das bringt mich auf eine Idee...
Schlumpfinchen wird kommen! Sie wartet darauf, ihre Freunde als Wolf verkleidet zu treffen...
Sie wird einen Wolf finden! Einen BÖSEN WOLF!! Hi! Hi!
Da ist sie!
La-li lali lalaaaa...
Guten Tag, kleines Rotschlumpfchen!
AH! Ihr seid's? Ihr... ihr habt mich ein wenig erschreckt!
Natürlich bin ich es... äah sind wir es! Komm näher! Gib mir die Hand!
Oh, nein, so geht das nicht! Ihr müßt sagen: Wohin gehst du?
Äah... Wohin gehst du?
Ich gehe zu meiner Großmutter und bringe ihr einen kleinen Topf Schlumpf!
Sie mißtraut mir! Ich muß es anders machen!
Und jetzt läuft der Wolf bis zur verlassenen Hütte auf der Lichtung, um die Großmutter zu schlumpfen! Und ich komme dann...
Die verlassene Hütte auf der Lichtung?
Einverstanden!
WIR LAUFEN HIER LANG! BEEIL DICH, WIR WARTEN!
© Peyo


BZZZZ

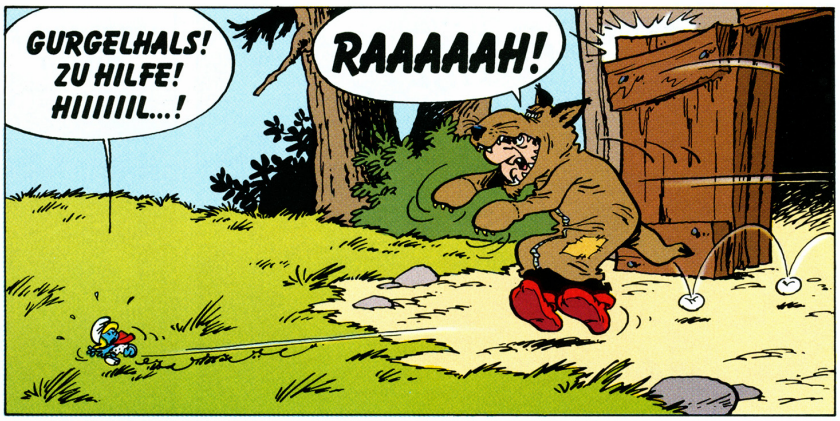

LA LA LA LA LA LAAA...

Ich bin es, das Rotschlump - fchen!
TOK TOK TOK
Komm rein, mein Kind!

Ooooh! Großmutter, warum hast du denn so große Schlümpfe?
Damit ich dich besser hören kann, mein Kind!

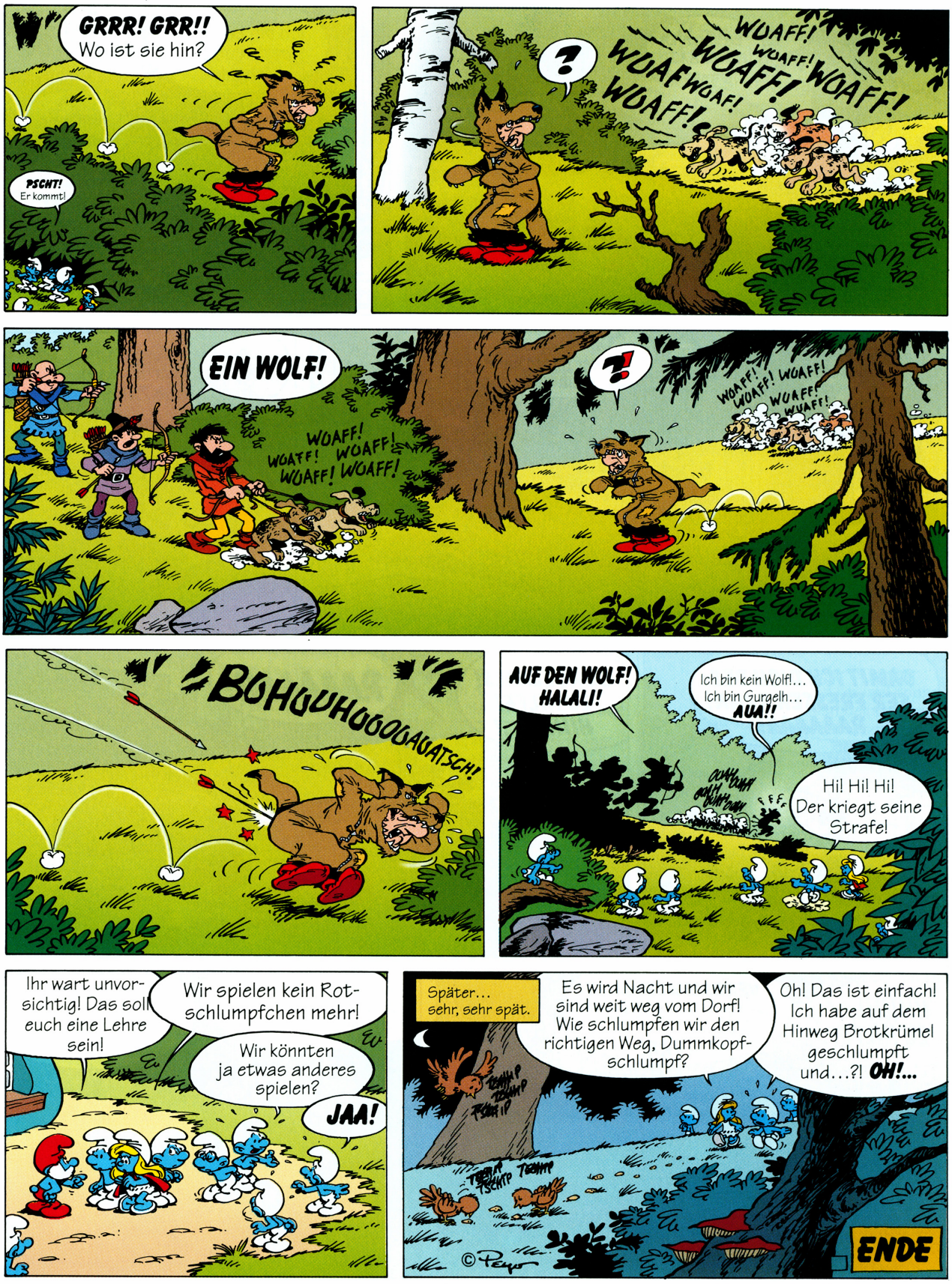
Ooooh! Großmutter, warum... warum hast du so große Zähne?

DAMIT ICH DICH BESSER FRESSEN KANN! RAAAAAA!!


GURGELHALS! ZU HILFE! HIIIIIIL...!
RAAAAAH!

HIIIIIIL...! ZU HILFE!
VERDAMMTER MIST! Der Reißverschluß klemmt! Ich kann... nicht laufen!
GRRR!

Schnell hierhin, Schlumpfinchen! In den Büschen wird er uns nicht schlumpfen!
Ihr lebt! Ich hatte solche Angst! Ich habe gedacht, er hätte euch geschlumpft!
© Peyo


GRRR! GRR!!
Wo ist sie hin?
PSCHT!
Er kommt!
?
WOAFF!
WOAFF!
WOAFF!
WOAFF!
WOAFF!
WOAFF!
EIN WOLF!
WOAFF!
WOAFF!
WOAFF!
WOAFF!
?
WOAFF!
WOAFF!
WOAFF!
WOAFF!
WOAFF!
BOHOUHOOOAUATSCH!
AUF DEN WOLF!
HALALI!
Ich bin kein Wolf!...
Ich bin Gurgelh...
AUA!!
Hi! Hi! Hi!
Der kriegt seine Strafe!
Ihr wart unvorsichtig! Das soll euch eine Lehre sein!
Wir spielen kein Rotschlumpfchen mehr!
Wir könnten ja etwas anderes spielen?
JAA!
Später... sehr, sehr spät.
Es wird Nacht und wir sind weit weg vom Dorf! Wie schlumpfen wir den richtigen Weg, Dummkopfschlumpf?
Oh! Das ist einfach! Ich habe auf dem Hinweg Brotkrümel geschlumpft und...?! OH!...
TSCHIP TSCHIP TSCHIP
TSCHIP TSCHIP
ENDE
© Peyo

NEU!

DER TÜCHTIGE HIRTENJUNGE UND DAS VORWITZIGE KÄLBCHEN

NEU!

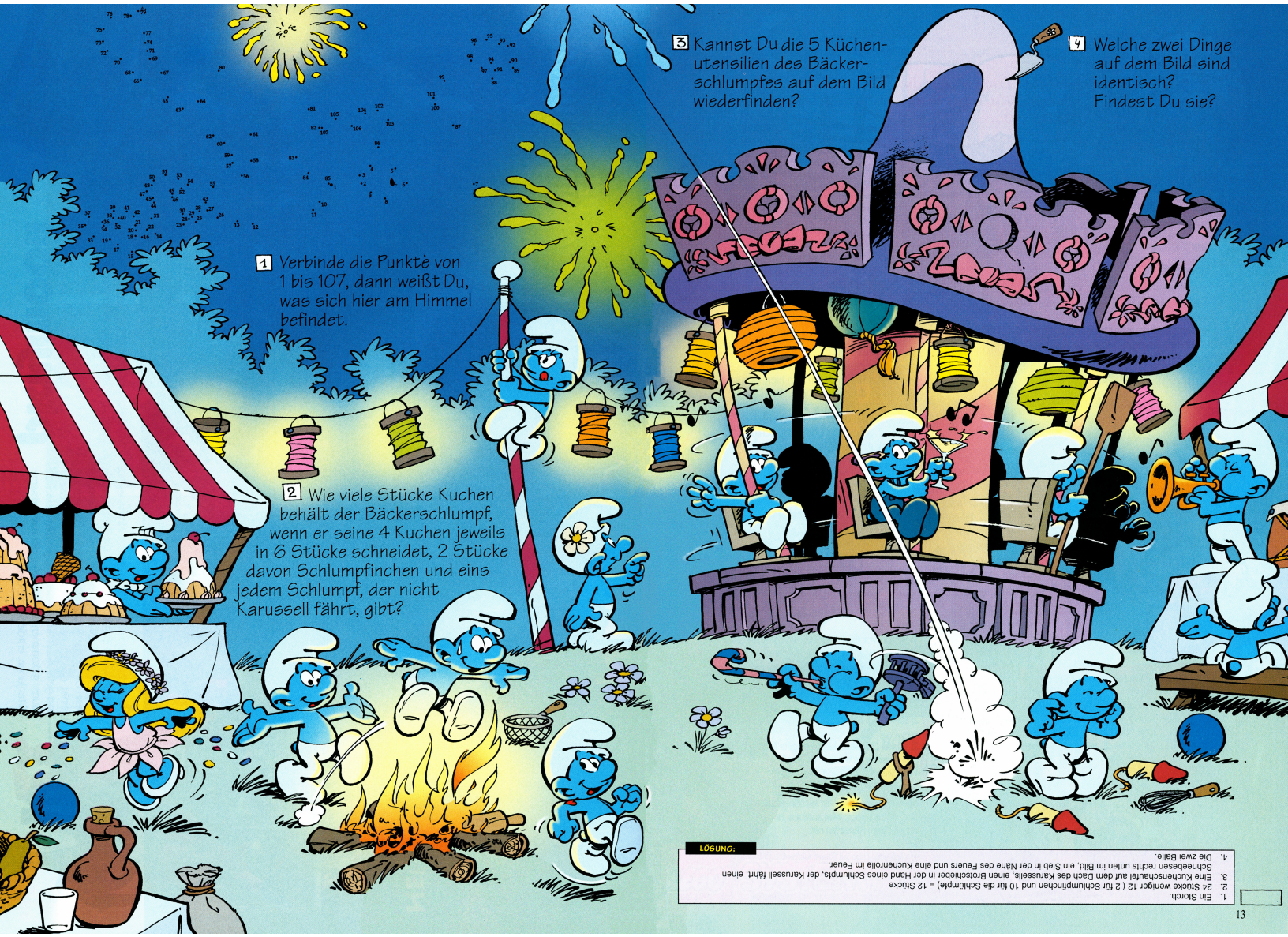
NEU!

NEU!

Auf dem PLAYMOBIL-Bauernhof ist ein neuer Tag angebrochen. Es gibt viel zu tun. Die Tiere werden versorgt, das Feld wird bestellt, und die Gänseliesel bringt das Federvieh zur Tränke. So bemerkt keiner, daß ein neugieriges Kälbchen ausgerissen und gefährlich nahe an den pflügenden Traktor des Bauern gekommen ist. Nur Peter, der aufmerksame Hirtenjunge, entdeckt die Gefahr.

Wird es ihm gelingen, den Bauern rechtzeitig zu warnen und das Kälbchen zu retten?

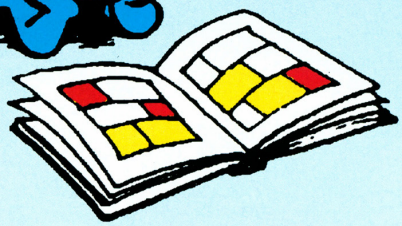
playmobil®



LÖSUNG:

1. Ein Storch.
2. 24 Stücke weniger 12 (2 für Schlumpfinchen und 10 für die Schlümpfe) = 12 Stücke
3. Eine Küchenschaufel auf dem Dach des Karussells, einen Brotschieber in der Hand eines Schlumpfs, der Karussell fährt, einen Schneebesen rechts unten im Bild, ein Sieb in der Nähe des Feuers und eine Kuchenrolle im Feuer.
4. Die zwei Bälle.

Dummkopfschlumpf ging es gar nicht gut. „Heute siehst du aber schon besser aus", meint Brillenschlumpf, der ihn besucht. „Ich hab' mich auch genau an die Anweisungen gehalten, die auf der Medizinflasche standen", erklärt er ihm. „Ach ja? Und was stand da?" fragt Brillenschlumpf. „Flasche fest verschlossen halten!"



Der Dummkopfschlumpf hält eine Landkarte in den Händen. „Das ist ja schlumpfig!" empört er sich. „Hier ist alles falsch eingezeichnet. Siehst du, Schlumpfinchen? Unser Sarseparillenfeld ist doch nicht an der Stelle!" Schlumpfinchen schüttelt den Kopf und schlägt vor : „Halt die Karte doch mal andersherum. Dann stimmt's!"

Die Schlümpfe verbringen einen Tag am See. Auch die Mücken fühlen sich hier wohl. Erst als es dunkel wird, verlassen die kleinen Tierchen die Schlümpfe. Jetzt kommen die Glühwürmchen. „So was", staunt der Dummkopfschlumpf. „Jetzt bringen die Mücken sogar ihre Laternen mit!"

„Faulenzer Schlumpf! Du solltest den Satz doch dreimal von der Tafel abschlumpfen. Wieso hast du ihn nur zweimal abgeschrieben?" fragt Schlumpfinchen erstaunt. „Weil ich im Rechnen schwach bin", antwortet Faulenzer Schlumpf.

Schlumpfinchen trifft den Feinschmeckerschlumpf beim Waschen. „Sind das etwa deine Gardinen, die du da wäschst?" Der Feinschmeckerschlumpf nickt. „Aber wieso ist die eine denn Rot und die andere Gelb? Die passen doch gar nicht zusammen?" - „Ja, komisch, nicht? Und stell dir vor, zu Hause schlumpfe ich noch ein Paar in dieser Farbzusammenstellung."

Rate mal

1) Schon vor Christi Geburt wurden Hausschweine gehalten. Was meinst Du, wie lange vor Christi?
   a) Vor 3500 Jahren v. Chr.?
   b) Vor 5000 Jahren v. Chr.?
   c) Vor 6500 Jahren v. Chr.?

2) Stammt das Hausschwein vom Wildschwein ab?

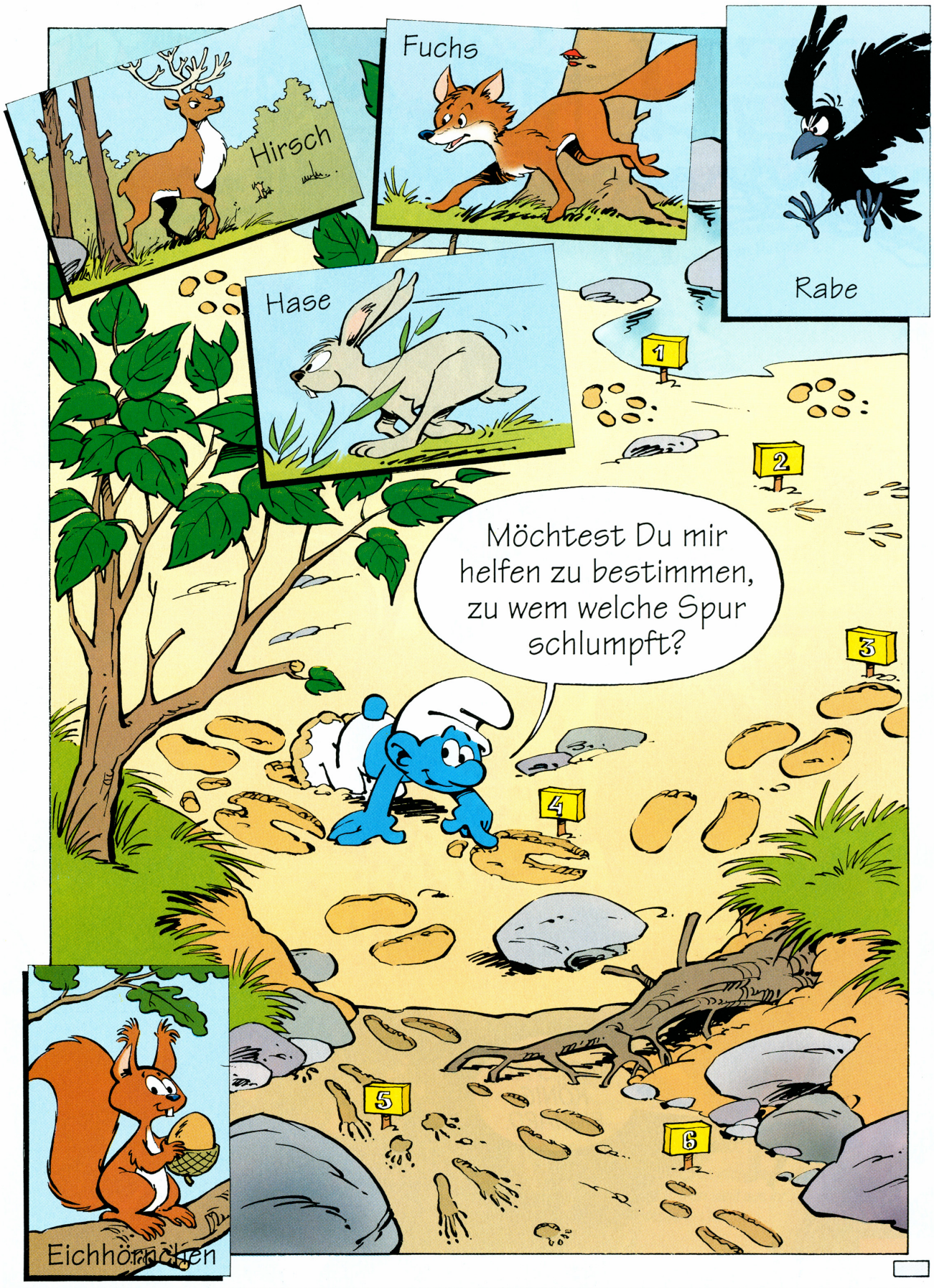
3) Wieviel Liter Milch kann eine gute Milchziege geben?
   a) Zwischen 400 und 800 Litern?
   b) Zwischen 1000 und 1800 Litern?
   c) Zwischen 2000 und 2500 Litern?

Übrigens: Ziegenmilch ist leicht verdaulich und nährstoffreich. Man stellt aus ihr verschiedene Käsearten her.

4) Kann eine Ziege auf Bäume klettern?

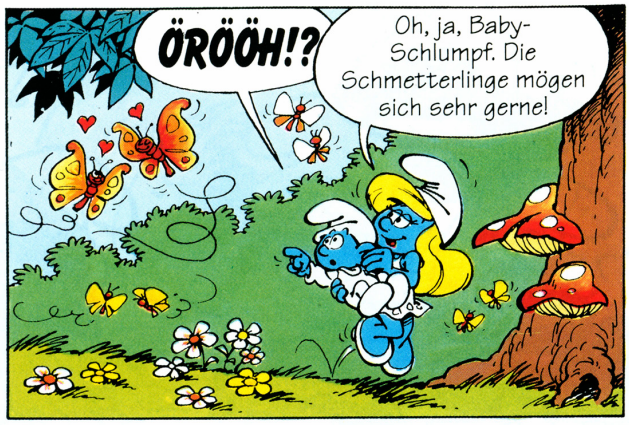
Lösungen:
1: c, 2: ja, 3: b, 4: ja

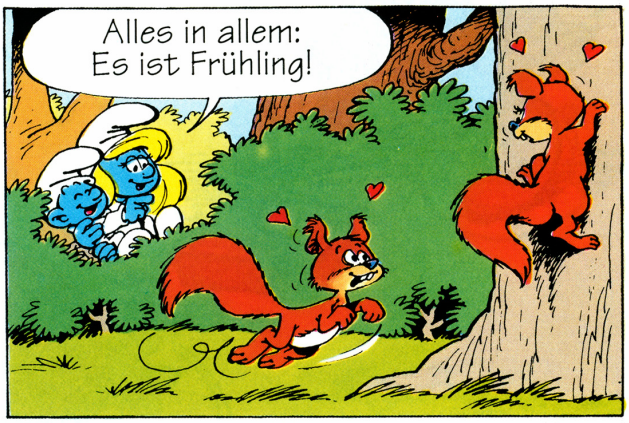
NEU
ZIEHT DIE BRÜCKE HOCH!
6090 Burg Königsstolz
6078 Wachturm
6044 Prunk-Kutsche
6082 Burg Drachenstein
MICH WIRST DU NICHT VERHEXEN!
6036 Burgverlies
WART'S AB, KÖNIG RICHARD.
LEGO SYSTEM
NEU
© 1995 LEGO GmbH Hohenwestedt. ® LEGO ist eingetragenes Warenzeichen. 9233

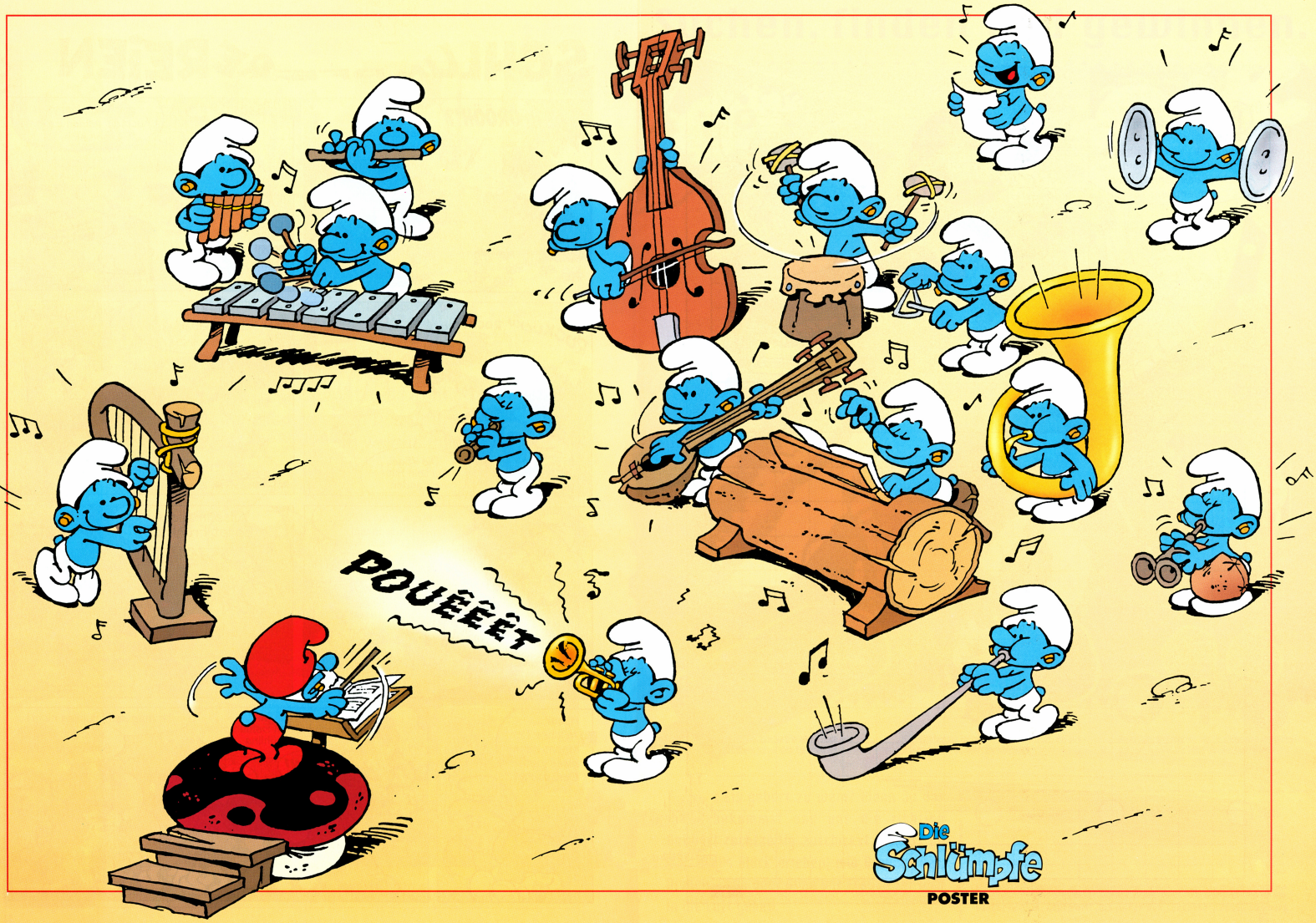


LÖSUNG: 1=Fuchs, 2=Rabe, 3=Schlumpf, 4=Hirsch, 5=Eichhörnchen, 6=Hase

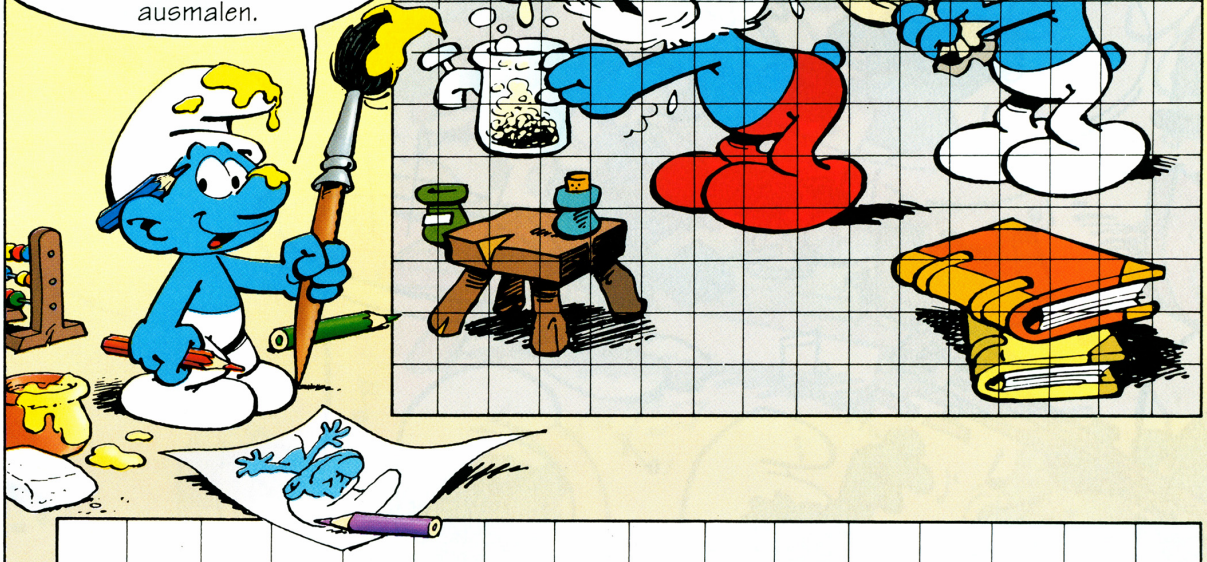
SCHLUMPFEREIEN






POUÊÊÊT
Die Schlümpfe
POSTER

Wenn Du dieses Bild hier, auf dem der Überraschungsschlumpf dem Großen Schlumpf eine feine Überraschung schlumpfen will, Kästchen für Kästchen in das Raster unten überträgst, schlumpfst Du eine hübsche Vergrößerung von meinem Bild. Anschließend kannst Du es ausmalen.



Jetzt kommen die Neuen von Langnese!

Suchen, finden und gewinnen.

Brauner Bär

Keiner wird so pfeilschnell in aller Munde sein wie das leckere Eis mit dem Karamelkern.

Djungle Lady

Fruchteis aus Erdbeer, Zitrone und Ananas, das sich erfrischend um den Stiel schlängelt.

BIMO

Die ersten Milchbonbons aus Eis schmecken geisterhaft gut nach Schokolade, Milch und Weizenkeimen.

Welches Eis gehört zu wem? Wenn Du das herausbekommst und uns die richtige Antwort rechtzeitig zuschickst, kannst Du mit etwas Glück erleben, wie Brauner Bär, Djungle Lady oder Bimo vor Freude für Dich in die Luft gehen.

○ Brauner Bär ○ Djungle Lady ○ Bimo

Name

Adresse Alter

Die 500 Lenkdrachen werden unter allen richtigen Einsendungen verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnehmen kann jeder, ausgenommen Mitarbeiter von Langnese sowie deren Angehörige. Einsendeschluß ist der 30.6.1995.

Langnese-Iglo, Kennwort: „Die Neuen von Langnese", 20601 Hamburg

Der Schlumpf und der Moorgeist

Es war einmal ein Schlumpf, der für sein Leben gern musizierte. Zum Leidwesen der anderen Schlümpfe, denn sein Talent ließ sehr zu wünschen übrig. Er war einfach nicht in der Lage, einem Instrument einen auch nur halbwegs vernünftigen Ton zu entlocken. Trotzdem nannten ihn alle den Musikschlumpf.

Dem Musikschlumpf kam eines Tages die Idee, ein extrem schwieriges Stück auf der Trompete einzuüben. Prompt versammelten sich seine Nachbarn und forderten ihn lautstark auf, sofort aufzuhören. „Von dem Krach wird die Sahne auf dem Kuchen sauer!“ rief der Feinschmeckerschlumpf, und der Muskelschlumpf drohte dem Musikschlumpf Prügel an, falls er noch eine einzige Note spielen würde. Sie schlugen ihm vor, weit weg vom Dorf, am Ufer des Moores von Pelisande, zu üben.

Betört von der Stille und Weite dieses unberührten Ortes spielte der Musikschlumpf noch schrecklicher als je zuvor. Da bebte plötzlich das moorige Wasser wie bei einem Erdbeben, und aus der Mitte des Teiches erhob sich eine riesige Gestalt, bedeckt mit Tang und Seerosen, mit Haaren aus Algen und einem Bart aus wilder Kresse. Sie rieb sich mit den Händen, die aussahen wie abgestorbene Äste, die verquollenen Augen. „Wer wagt es, mich, den Moorgeist, zu wecken?“ fragte die Gestalt mit grollender Stimme. „Ich schlafe hier seit Hunderten von Jahren, und dieser fürchterliche Krach hat mich aufgeschreckt!“

„Ich… ich bitte um Entschuldigung! Ich wußte nicht…“, stotterte der Musikschlumpf. „Ich warne dich, mein kleiner Freund! Wenn du es noch einmal wagst, auf diesem Instrument zu spielen und meinen Schlaf zu stören, dann verwandele ich dich in eine Mücke! Verstanden? Und jetzt laß mich schlafen!“

Der Moorgeist verschwand im Wasser. Der Musikschlumpf rannte völlig verschreckt nach Hause und erzählte weinend: „Im Moor lebt ein Geist! Er will nicht, daß ich Trompete schlumpfe… snif! …sonst… snif! …sonst verwandelt er mich in eine Mücke!“ Er holte sein Taschentuch aus der Tasche und putzte sich geräuschvoll die Nase. Sehr geräuschvoll: das Ganze hatte große Ähnlichkeit mit seinem Trompetenspiel und war auch genauso laut.

Da verdunkelte eine riesige Gestalt den Himmel, und der Moorgeist rief: „Was habe ich dir gesagt? Wenn du noch mal auf der Trompete spielst, dann verwandele ich dich in eine Mücke!“ Und hopp… und statt des Musikschlumpfes stand auf einmal eine kleine blaue Mücke da. Der Moorgeist ging mit großen Schritten davon, doch die anderen Schlümpfe rannten hinter ihm her und schrien alle durcheinander: „Aber… er hat doch gar nicht Trompete gespielt!“

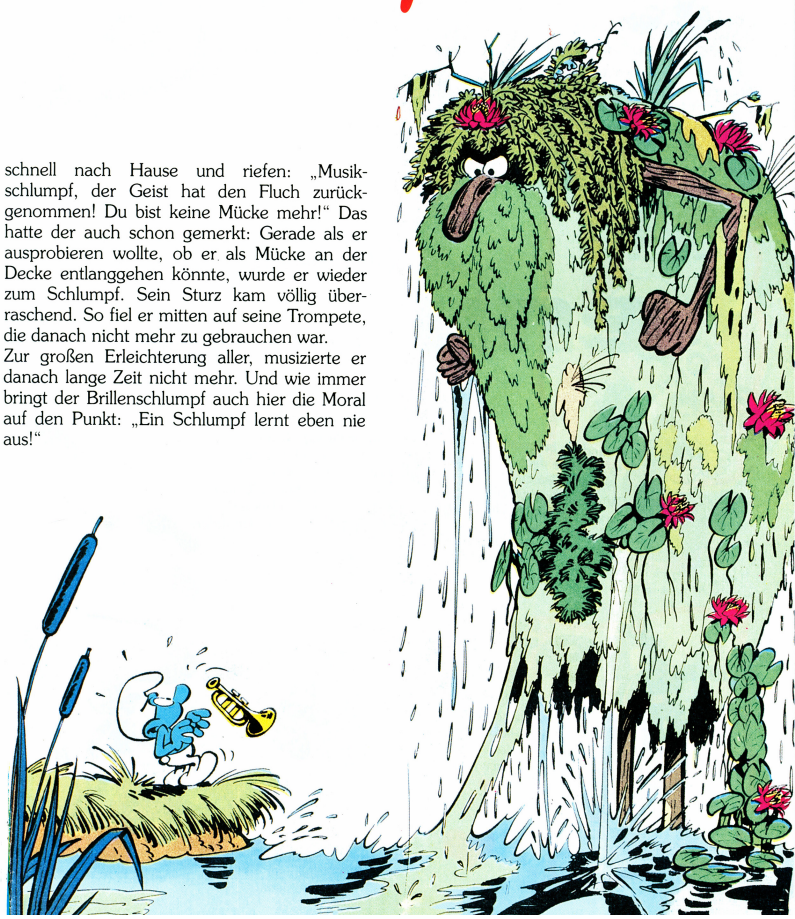
„Er hat nur die Nase geschlumpft!“

„Mit seinem Taschenschlumpf!“

„Das ist ungerecht!“ Als sie am Moor angekommen waren, erklärten sie alles dem Moorgeist, und der gab zu: „Wenn ich geweckt werde, habe ich immer schreckliche Laune! Ich glaube euch, daß er sich nur die Nase geputzt hat und nehme den Fluch augenblicklich zurück! So und jetzt mache ich ein kleines Schläfchen!“

Und während der Moorgeist es sich wieder im Wasser bequem machte, liefen die Schlümpfe schnell nach Hause und riefen: „Musikschlumpf, der Geist hat den Fluch zurückgenommen! Du bist keine Mücke mehr!“ Das hatte der auch schon gemerkt: Gerade als er ausprobieren wollte, ob er als Mücke an der Decke entlanggehen könnte, wurde er wieder zum Schlumpf. Sein Sturz kam völlig überraschend. So fiel er mitten auf seine Trompete, die danach nicht mehr zu gebrauchen war.

Zur großen Erleichterung aller, musizierte er danach lange Zeit nicht mehr. Und wie immer bringt der Brillenschlumpf auch hier die Moral auf den Punkt: „Ein Schlumpf lernt eben nie aus!“



Schlumpfinchens Postseite

Vielen, vielen Dank für Eure zahlreichen Briefe. Der Muskelschlumpf hat die schweren Postsäcke wieder in meinen Pilz getragen, und wir haben alles gemeinsam gelesen. Wirklich schlumpfig, welche hübschen Gemälde, Gedichte oder Sprüche viele von Euch beigelegt haben. Einiges davon kann auf dieser Seite veröffentlicht werden. Für alles reicht leider der Platz nicht. Aber Ihr wißt ja: Beantwortet wird jeder Brief. Und wer auch einmal schreiben möchte, schickt seine Post an:
Die Schlümpfe, Bastei-Verlag,
Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach.

Der Große Schlumpf ist sehr, sehr schlau, er hilft aber nie beim Häuserbau.

Der Gurgelhals ist sehr dumm, bei ihm macht es ganz oft BUMM!

Diesen netten Spruch schickte Daniel Isberer (9) aus Berlin.

Liebe Schlümpfe,
ich heiße Christoph und bin 8 Jahre alt. Am besten gefallen mir: Schlumpfinchen, der Große Schlumpf und der Muskelschlumpf, weil er so stark ist. Wie viele Schlümpfe gibt es? Wie viele Geschichten gibt es zum Sehen? Viele Grüße
Euer Christoph

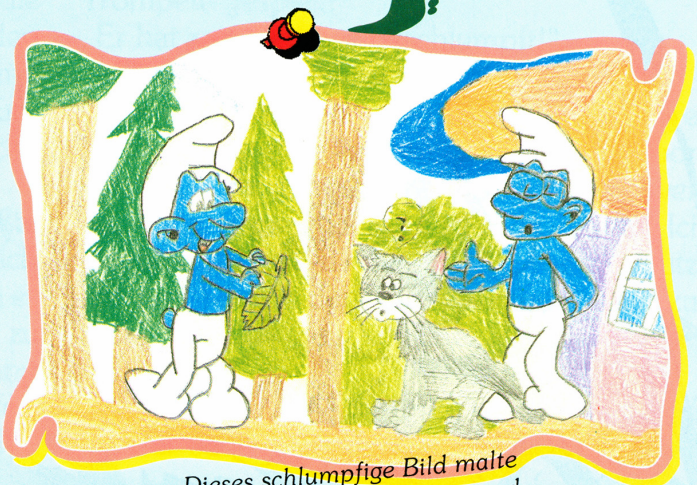
Lieber Christoph,
vielen Schlumpf für Deinen Brief. Der Muskelschlumpf, der Große Schlumpf und ich fühlen uns sehr geehrt, daß Du uns so gerne magst. Es gibt von uns Schlümpfen hundert. Geschichten auf Video gibt es 12.

Dieses Bild fand ich besonders hübsch. Ich finde mich schlumpfig schick. Gemalt hat das Bild Christiane Kruczyk aus Köln. Christiane ist 8 Jahre alt. Nochmals vielen, vielen Schlumpf, liebe Christiane. Die anderen Schlümpfe grüßen Dich auch recht herzlich.

Ein Schlumpf, dem wird nie kalt.
Drum werd' ich auch einer -
und das recht bald.

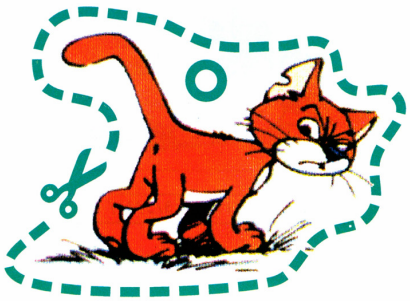
Diesen schlumpfigen Spruch schickten die Geschwister Annika, Theresa und Jan Köhne aus Witzenhausen.
Vielen, vielen Schlumpf.

Dieses hübsche Bild malte die achtjährige Katja Bosliakov aus Berlin. Vielen, vielen Schlumpf, liebe Katja.



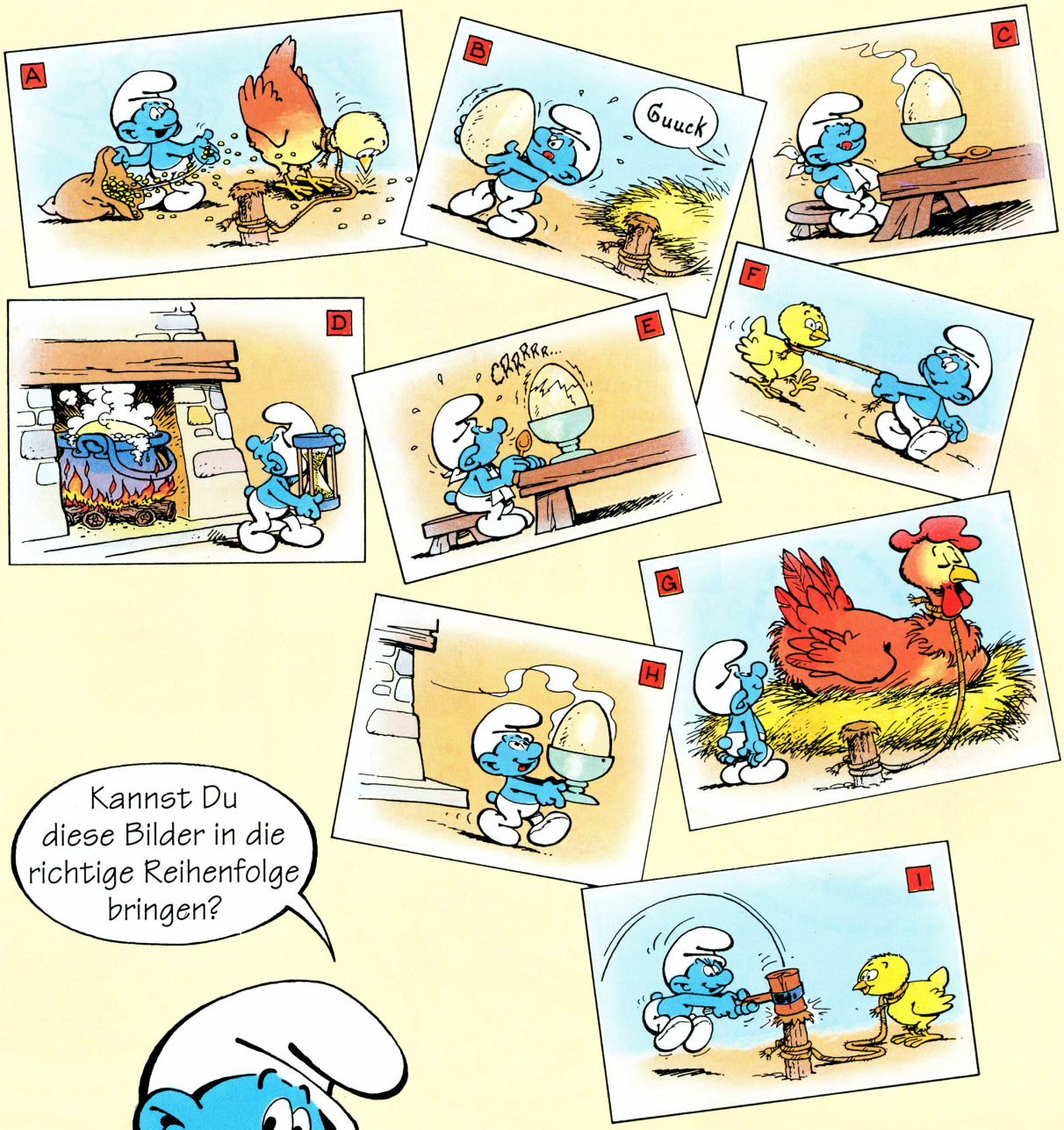
Dieses schlumpfige Bild malte Jennifer Münke aus Dortmund. Jennifer ist 8 Jahre alt.

Spiel mit uns Schlümpfen...



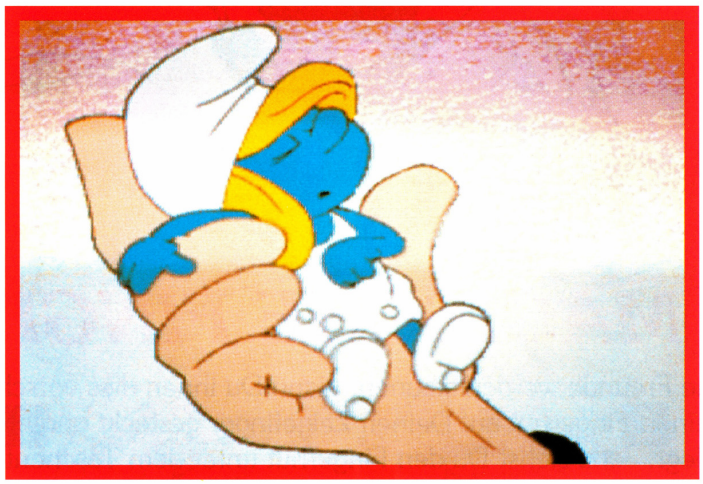
Schlümpfe ausschneiden, auf eine Pappe kleben und ein schlumpfiges Mobile basteln!

© Peyo 1994 Licensed through I.M.P.S. Brussels
© INFOGRAMES 1994
INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registered trademarks of INFOGRAMES S.A.



LÖSUNG: D/H/C/E/J/F/I/A/G/B

...auf allen



Panik in Schlumpfhausen! Der böse Zauberer Gurgelhals hat den Brillenschlumpf, den Überraschungsschlumpf, den Tortenschlumpf und Schlumpfine gekidnappt.

Master System

SEGA

Der Muskelschlumpf wurde vom Großen Schlumpf beauftragt, die gefangenen Schlümpfe zu befreien.

Mega Drive

Mega-CD

Videospiel - Konsolen

Game Gear

BSS-Mücken, fleischfressende Pflanzen, Riesenschlangen, Schwarzschlümpfen... und natürlich Gurgelhals und Azrael. Willkommen in der bezaubernden Welt! Gurgelhals soll sein blaues Wunder erleben!

INFOGRAMES ENTERTAINMENT

für SEGA

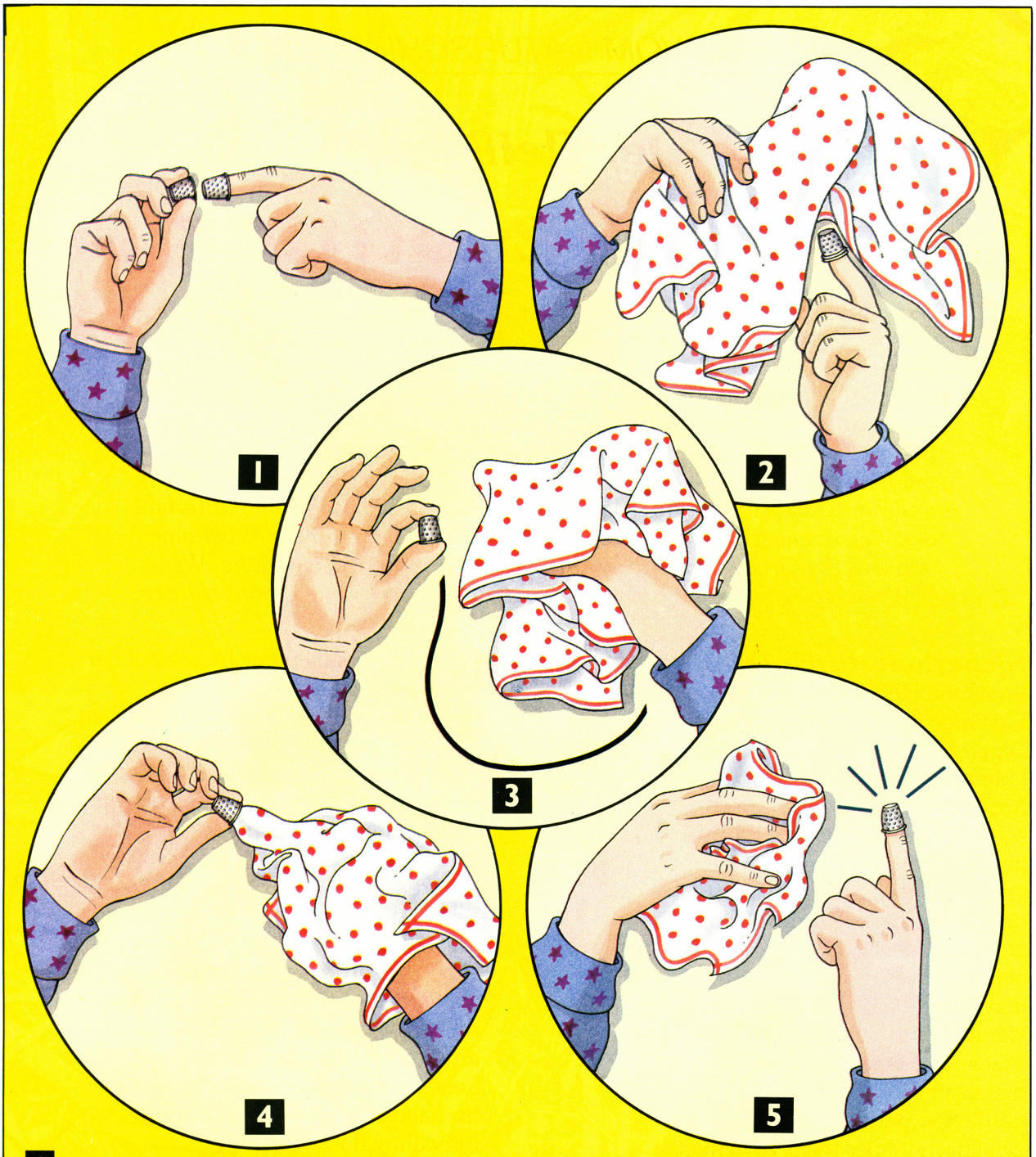
Mayer & Partner

© Peyo 1994
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)
© INFOGRAMES 1994
INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registered trademarks of INFOGRAMES S.A.

DER MAGISCHE FINGERHUT

Deine Freunde werden staunen, wenn Du ihnen dies vorschlumpfst.
Du hast einen Fingerhut auf Deinen Zeigefinger gesteckt und ein Taschentuch darüber gelegt. Jetzt ziehst Du den Fingerhut unter dem Taschentuch hervor und steckst ihn über das Taschentuch auf Deinen Finger.
„Abrakadaschlumpf!“ Mit einer theatralischen Geste ziehst Du das Taschentuch von Deinem Finger! Der Fingerhut müßte im Taschentuch sein.
Aber nein! Er steckt immer noch auf Deinem Zeigefinger!

Und so wird's gemacht :



1 Du brauchst zwei identische Fingerhütte. Bevor Du anfängst, steck sie alle beide übereinander auf Deinen Zeigefinger: man meint, daß nur ein Fingerhut auf Deinem Finger steckt.

2 Wirf ein Taschentuch über den Zeigfinger und decke damit die zwei Fingerhüte zu.

3 Jetzt nimmst Du mit der anderen Hand den oberen der zwei Fingerhüte von Deinem Zeigefinger und zeigst ihn dem Publikum.

4 Als nächstes steckst Du den Fingerhut wieder auf den Zeigefinger, diesmal aber über das Taschentuch.

5 Zieh das Taschentuch mit dem oberen Fingerhut weg: Jeder kann sehen, daß der Fingerhut noch auf Deinem Finger steckt!
Nütze die Verwirrung der Zuschauer, um den zweiten Fingerhut zusammen mit dem Taschentuch schnell in der Tasche verschwinden zu lassen. Nie gesehen, nie dagewesen…

Paule Alen

NEUES VOM NATURSCHLUMPF

Der fleißige Dämme-Bauer

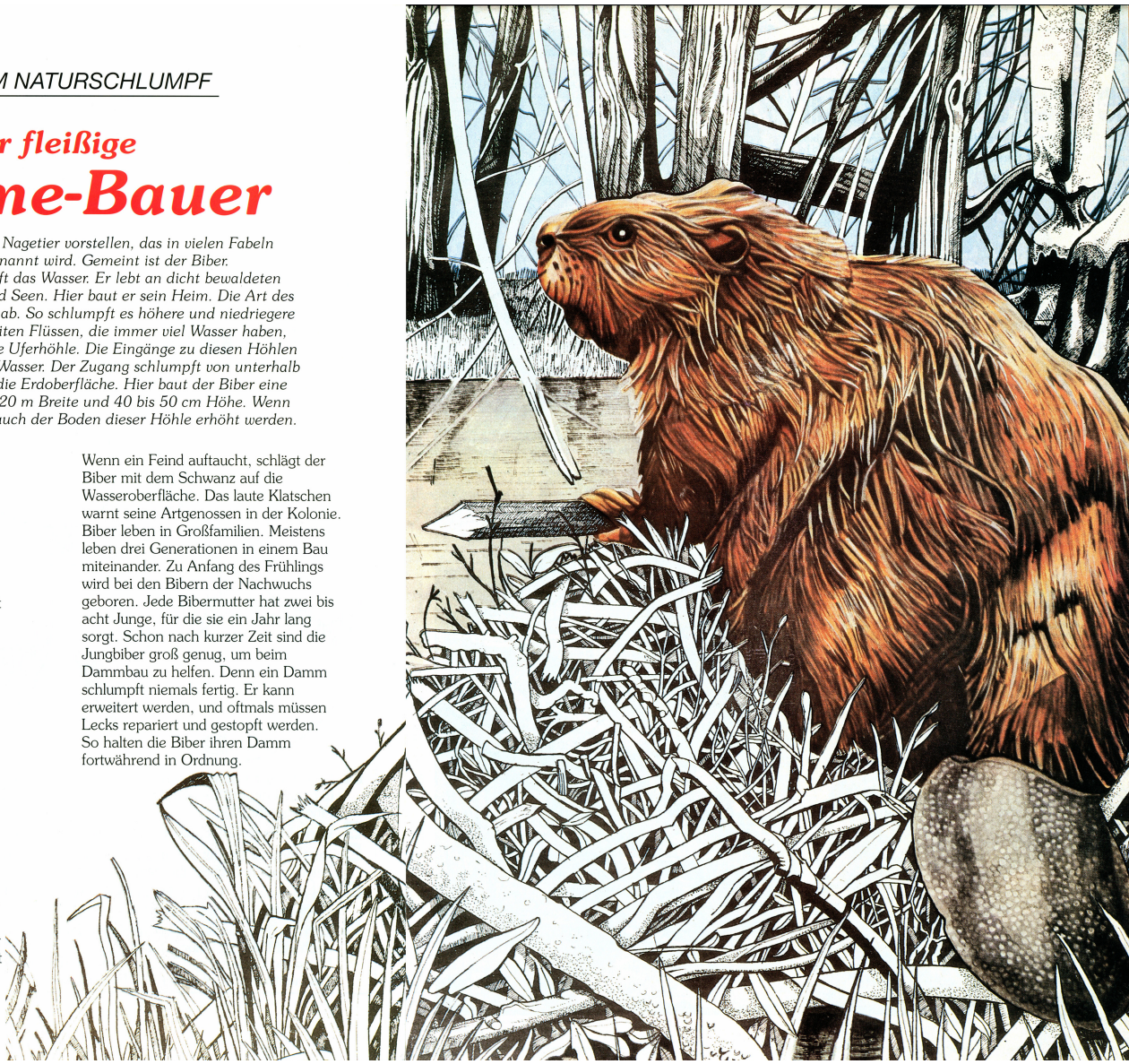
Heute möchte ich Euch ein Nagetier vorstellen, das in vielen Fabeln „Meister Bockert" genannt wird. Gemeint ist der Biber. Der Biber liebt und schlumpft das Wasser. Er lebt an dicht bewaldeten Ufern von Flüssen, Bächen und Seen. Hier baut er sein Heim. Die Art des Biberbaus hängt vom Gelände ab. So schlumpft es höhere und niedriegere Bauten. An größeren und breiten Flüssen, die immer viel Wasser haben, genügt dem Biber eine einfache Uferhöhle. Die Eingänge zu diesen Höhlen (mindestens zwei) liegen unter Wasser. Der Zugang schlumpft von unterhalb des Wasserspiegels bis unter die Erdoberfläche. Hier baut der Biber eine Höhle in der Größe von ca. 1,20 m Breite und 40 bis 50 cm Höhe. Wenn der Wasserspiegel steigt, muß auch der Boden dieser Höhle erhöht werden.

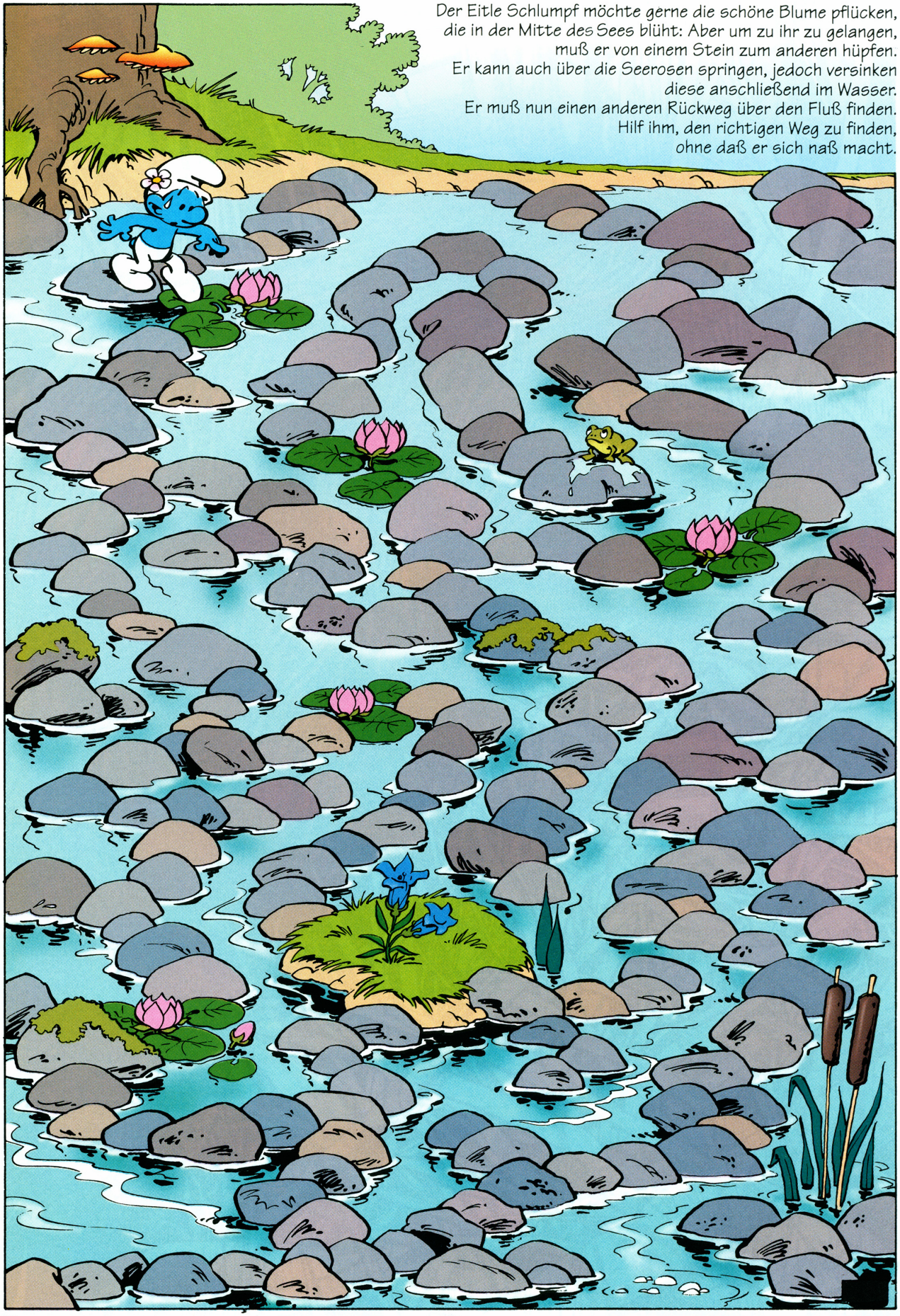
Sicherheit durch Dämme

Wenn ein Fluß austrocknet, liegen die Eingänge des Biberbaus über Wasser. Daher bauen die Biber Dämme. So können sie das Wasser immer gleich hoch halten und einen Stausee schlumpfen, in dem sie sicher sind und ihre Nahrung befördern können. Der erste Schritt zum Dammbau beginnt mit dem Fällen eines Baums in Ufernähe. Der Biber nagt den Stamm mit seinen starken, messerscharfen Vorderzähnen durch. Auf dem Grunde des Flusses werden dann Stämme und Äste mit Steinen beschwert und befestigt. Oft benutzen sie auch einen über den Fluß gestürzten Baum als Halt, um ihn allmählich immer mehr zu verbauen. Einen der längsten Dämme gibt es in Amerika: 700 m kann man über ihn schlumpfen. Auf gut befestigten Dämmen können Menschen sogar mit ihrem Pferd reiten.

Die Familie ist ihm wichtig

Ein ausgewachsener Biber mißt von der Nasenspitze bis zum Schwanzansatz einen dreiviertel Meter, also 75 cm. Der Schwanz ist einen Meter lang, sehr breit und flach. Er ist nicht nur beim Schwimmen äußerst nützlich, sondern dient auch als Alarmanlage. Wenn ein Feind auftaucht, schlägt der Biber mit dem Schwanz auf die Wasseroberfläche. Das laute Klatschen warnt seine Artgenossen in der Kolonie. Biber leben in Großfamilien. Meistens leben drei Generationen in einem Bau miteinander. Zu Anfang des Frühlings wird bei den Bibern der Nachwuchs geboren. Jede Bibermutter hat zwei bis acht Junge, für die sie ein Jahr lang sorgt. Schon nach kurzer Zeit sind die Jungbiber groß genug, um beim Dammbau zu helfen. Denn ein Damm schlumpft niemals fertig. Er kann erweitert werden, und oftmals müssen Lecks repariert und gestopft werden. So halten die Biber ihren Damm fortwährend in Ordnung.

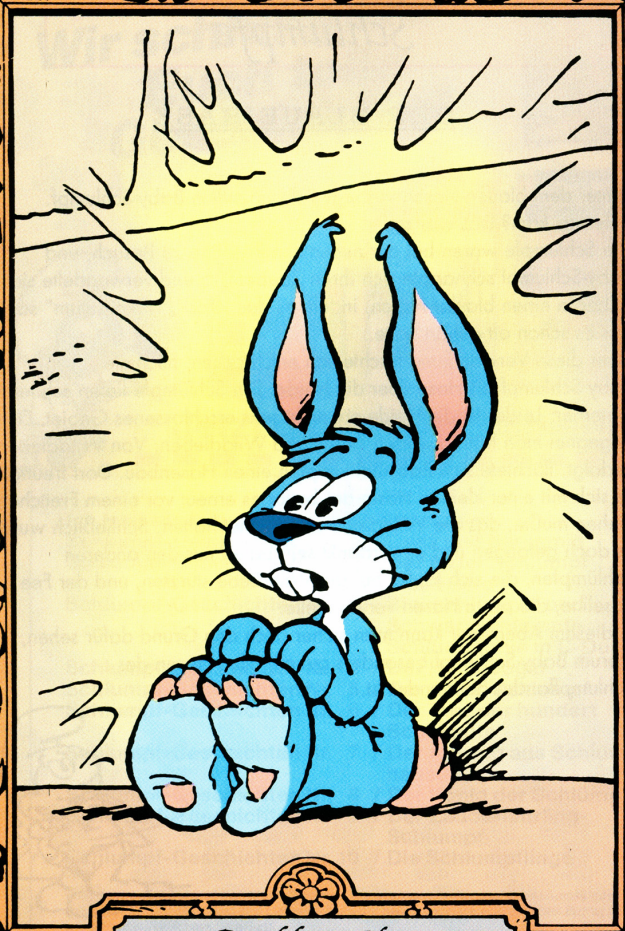




Der Eitle Schlumpf möchte gerne die schöne Blume pflücken,
die in der Mitte des Sees blüht: Aber um zu ihr zu gelangen,
muß er von einem Stein zum anderen hüpfen.
Er kann auch über die Seerosen springen, jedoch versinken
diese anschließend im Wasser.
Er muß nun einen anderen Rückweg über den Fluß finden.
Hilf ihm, den richtigen Weg zu finden,
ohne daß er sich naß macht.

Kobolix

Der Überraschungsschlumpf



Der blaue Hase

Die Strohpuppe

Die kleine Welt der Schlümpfe

DER ÜBERRASCHUNGSSCHLUMPF

Den Überraschungsschlumpf muß ich Euch wohl nicht vorstellen. Zusammen mit dem Großen Schlumpf, Schlumpfinchen und dem Brillenschlumpf ist er sicher der bekannteste der kleinen blauen Zwerge. Er ist der heiterste und schelmischste der Schlümpfe. Er verbringt den ganzen Tag damit, sich neue Streiche für seine Kameraden auszudenken. Jede Situation, jeden Moment des Tages nutzt er, den anderen einen Streich zu spielen, sei es bei der Arbeit oder während der Freizeit. Eines Tages waren die Schlümpfe „seine Geschenke, die ins Gesicht schlumpfen" so leid, daß sie ihn schwören ließen, nie mehr eins zu schlumpfen. Das war aber einfach zu viel verlangt: Da Überraschungen nun einmal sein Lebensinhalt gewesen waren, wirkte er fortan immer deprimierter. Er wurde einsilbiger und sagte schließlich gar nichts mehr. Da er auch nichts mehr aß, wurde er immer bleicher und kränker. Das konnten seine Freunde nicht mit ansehen, und sie erlaubten ihm, seine Lieblingsaktivität wieder aufzunehmen. Außerdem hatten sie festgestellt, daß die Tage ohne die „Schlumpfereien" des Überraschungsschlumpfes ganz schön langweilig geworden waren! Nur der Brillenschlumpf beschwerte sich über die erneuten Aktivitäten des Überraschungsschlumpfes. Er ist allerdings wirklich das bevorzugte Opfer, und es vergeht kein Tag, an dem man ihn nicht mit schwarzem Gesicht, bei der Suche nach seiner Brille oder mit Hosen voller Juckpulver sieht.

Die kleine Welt der Schlümpfe

KOBOLIX

Wenn Du eines Tages, beim Spaziergang durch die verzauberten Wälder des verwunschenen Landes, ein kleines rothaariges Männchen siehst, so groß wie drei Äpfel und mit einem großen Sack auf dem Rücken, dann ist das sicher der Zwerg Kobolix. Du brauchst keine Angst zu haben, denn er ist sehr nett. Er wird Dich sicher auffordern, mit ihm von den diversen Käsesorten zu essen, die er immer im Rucksack hat und von denen er nicht genug bekommen kann. Ich hoffe allerdings, daß Du strengen Käse magst, denn er bevorzugt Käse, dessen Geruch alle Waldtiere in die Flucht schlägt.
Kurz, man kann sagen, daß Kobolix ein wirklich liebenswürdiger Zwerg ist. Das war nicht immer so. Vor nicht allzu langer Zeit mieden ihn die anderen, und das nicht nur wegen seines stinkenden Käses.
Er war arrogant und fürchterlich von sich eingebildet.
Er gab vor, weise zu sein und meinte, alles besser zu können als der Rest der Welt. Da er das nicht konnte, stahl er dem Oberhaupt seines Dorfes, Paradamus, das Große Zauberbuch, das demjenigen, der es liest, alles Wissen verleiht. Er wurde jedoch sehr schnell vom Großen Schlumpf, der das Buch genau kannte, entlarvt. Der Große Schlumpf erklärte ihm, daß man „...nicht mehr schlumpfen soll als man ist!" und daß nichts „...schlumpfiger ist, als man selbst zu sein!"
Seitdem gibt Kobolix sich mit dem zufrieden, was und wer er ist.

Die kleine Welt der Schlümpfe

DIE STROHPUPPE

Die Strohpuppe ist ein magisches Wesen, das von drei besonders fiesen Hexern gemacht worden ist, die die Schlümpfe vernichten wollen. Diese drei sind die schreckliche Hogatha, der fürchterliche Grozboz und der fiese Patatart. Die Strohpuppe wurde von den dreien zum Leben erweckt. Sie sollte die Hexer mit Hilfe von Hypnose und dem Pendel von Patatart ins Schlumpfdorf führen. Zum Glück wurde die Puppe vom Muskelschlumpf abgefangen, der ihr das Pendel abnahm. Der Große Schlumpf konnte sie dann erneut verhexen, so daß sie sich gegen ihren ehemaligen Herren wendete.
Inzwischen ist sie nur noch eine normale Puppe und wird von den Schlümpfen als Vogelscheuche benutzt. Leider erschreckt sie die Vögel nicht, sondern sie haben sie inzwischen sogar lieb gewonnen und bauen besonders gerne ihre Nester auf ihr..., und das natürlich zum großen Ärger des Gärtnerschlumpfes!!!

Die kleine Welt der Schlümpfe

DER BLAUE HASE

Hinter dem blauen Hasen verbirgt sich eigentlich Baby-Schlumpf.
Wie das kam? Das war so:
Die Schlümpfe waren bei der netten Fee Roseline zu Besuch, und Baby-Schlumpf schnappte sich ihren Zauberstab und verwandelte sich selber in einen blauen Hasen, indem es das Wort „ Mixomatum" sagte, das es schon oft gehört hatte.
Über diese Verwandlung fürchterlich erschrocken, flüchtete Baby-Schlumpf als Hase über die Heide. Die Schlümpfe liefen schnell hinterher. Leider ist die Heide ein nicht sehr erschlossenes Gebiet. Dort begegnet man häufig wilden Tieren und Wilddieben. Von Wilddieben verfolgt, flüchtete sich Baby-Schlumpf in einen Hasenbau. Dort freundete es sich mit einer kleinen Häsin an, bevor es erneut vor einem Frettchen fliehen mußte, das die Wilddiebe abgerichtet hatten. Schließlich wurde es doch gefangen und es verdankt sein Leben nur den anderen Schlümpfen, die sich tapfer auf die Wilddiebe stürzten, und der Fee Roseline, die sie in Hasen verwandelte.
In diesem Abenteuer kann man sicher auch den Grund dafür sehen, warum Baby-Schlumpf besonders gut mit allen Hasen des Schlumpflandes befreundet ist.

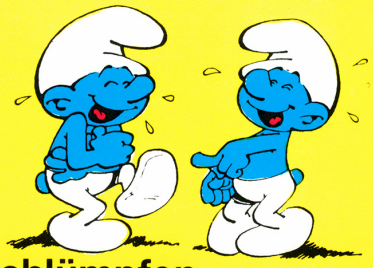
Vorschlumpf

Beim nächsten Mal suchen die Schlümpfe den goldenen Pilz. Nur mit ihm kann der Große Schlumpf seine Experimente erfolgreich ausführen. Doch so leicht findet man diesen Pilz nicht. Auch die Schlümpfe nicht. Und dann stellt ihnen auch noch der böse Zauberer Gurgelhals eine Falle. Ob der Große Schlumpf seine Experimente noch durchführen kann?
Außerdem warten wieder viele Spiele und Rätsel auf Euch, und der Große Schlumpf erzählt vom Schlumpf und der jungen Sphinx.

Bis zum nächsten Schlumpf!

Herausgeber und Verleger: BASTEI-Verlag, Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 0 22 02/12 10 · Chefredakteur und verantwortlich für den Inhalt: Werner Geismar · Redaktion: Marion Strothteicher · Texte: A. Ritte · Grafik: Mirka Pollmer · Herstellung: Matthes Boden · Anzeigen: Frank-Michael Müller (Leitung), Barbara Eschbach (Verkauf) verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Barbara Eschbach · Anzeigenpreisliste Nr. 5 vom 1. 1. 95 · Copyright: © 1995 by Peyo/Licensed through I.M.P.S. sa., 85 rue du Cerf – 1332 Genval (Belgium) · Druck: Rotolito Lombarda · Vertriebsleitung: Bernd Borkenhagen, Werner Kraus · Auslieferung in Österreich: A. Fröhlich, Buch- und Zeitschriftenvertrieb GmbH, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring, Telefon: **Österreich** (0 22 46) 25 91 · Erfüllungsort: Bergisch Gladbach · Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.
Unser Verlagssitz ist Bergisch Gladbach, die junge Großstadt mit Blick auf Köln am Rhein.

Hört mal her!
Wir schlumpfen Euch tolle Geschichten!



Jetzt gibt's 10 Hörspiel-Kassetten von uns Schlümpfen

Ich bestelle folgende Hörspiel-Kassetten:

Schlumpf-Geschichten Nr. 1 / Celia und Benjamin
Schlumpf-Geschichten Nr. 2 / Der Ritter Schlumpf – Sir Hefte –
Schlumpf-Geschichten Nr. 3 / Blauschlümpfe und Schwarzschlümpfe Schlumpfonie in C-Dur
Schlumpf-Geschichten Nr. 4 / Der Hauli-Vogel
Schlumpf-Geschichten Nr. 5 / Der Astro-Schlumpf
Schlumpf-Geschichten Nr. 6 / Der Tanz der hundert Schlümpfe
Schlumpf-Geschichten Nr. 7 / Der Auszug aus Schlumpfhausen
Schlumpf-Geschichten Nr. 8 / Der König der Schlümpfe
Schlumpf-Geschichten Nr. 9 / Der Zauberlehrling-Schlumpf
Schlumpf-Geschichten Nr. 10 / Die Schlumpflinge

Preis je Kassette DM 8,50 inkl. Mehrwertsteuer. Die anteiligen Porto- und Verpackungskosten betragen bei einer Bestellung DM 4,–. Lieferung kann nur gegen Vorkasse erfolgen! Den Betrag habe ich per Verrechnungsscheck beigelegt.

Bestell-Coupon

Vor- und Zuname _____

Straße und Nr. _____

PLZ und Wohnort _____

Datum _____

Unterschrift _____

Bestellschein senden an:
Bastei-Verlag, Jugendredaktion, Postfach 200 180,
51431 Bergisch Gladbach.

Wer das Heft nicht zerschneiden möchte, kann seine Bestellung auch auf eine Postkarte schreiben.

NEU

Hippomäßig gut!

Alle Happy Hippos futtern am liebsten den kinder Happy-Hippo-Snack®, denn er schmeckt so knusprig, cremig, schokoladig und ist reich an Milch und Haselnüssen – einfach hippomäßig gut. Vielleicht ist der kinder Happy-Hippo-Snack® das Geheimnis, warum die Happy Hippos immer so happy sind!

© FERRERO XCV